

PENGARUH PERMAINAN PERMATA TERSEMBUNYI TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK AL-HUDA SURABAYA

Rahel Andini Permata Sari

Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: rahel.andini@gmail.com

Ruqoyyah Fitri, S.Ag., M.Pd

Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya, Email: ruqoyyahfitri@gmail.com

Abstrak

Penelitian kuantitatif ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh permainan permata tersembunyi dengan kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun. Subyek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di TK Al-Huda Surabaya yang berjumlah 30 anak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan tabel penolong *Man-Whitney U-Test* dengan rumus $U_{hitung} < U_{tabel}$. Jika U_{hitung} lebih kecil dari U_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh $U_{hitung}=37,5$ dan U_{tabel} untuk $N=15$ dengan taraf signifikan 0,05 sebesar 56 maka $U_{hitung} < U_{tabel}$ ($37,5 < 56$). Data tersebut menunjukkan H_0 ditolak dan H_a diterima. Simpulan penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh permainan permata tersembunyi terhadap kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Al-Huda Surabaya.

Kata kunci: Kemampuan berbicara, Permainan permata tersembunyi

Abstract

This research quantitative to know is there hidden gem game with speaking ability skills of children aged 4-5 years. The subject of this children aged 4-5 years in TK Al-Huda Surabaya research is 30 children. Techniques of collecting data are using observation and documentaion. Technique of data analysis using Man-Whitney U-Test $U_{count} < U_{table}$ formula. If U_{count} is smaller than U_{table} , then H_0 is rejected and H_a accepted. Based on result of data analysis obtained $U_{hitung} = 37,5$ and U_{table} for $N = 15$ with 0,05 significant level equal to 56, hence $U_{count} < U_{table}$ ($37,5 < 56$). The data shows H_0 rejected and H_a accepted. Conclusion of research indicate that there is effect of lesson hidden gem game to speaking ability skill of children age 4-5 years at Kindergarten Al-Huda Surabaya.

Keywords: Speech ability, Hidden gem game

PENDAHULUAN

Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, anak selalu aktif, dinamis, antusias, dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan. Anak seolah-olah tak pernah berhenti belajar dan bereksplorasi. Begitu juga dengan anak usia dini, anak usia dini adalah sosok individu yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan dan sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya.

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini yang mengatakan bahwa anak bersifat egosentris, memiliki rasa ingin tahu, maka sebaiknya proses

pembelajaran yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik anak.

Ada lima aspek perkembangan yang bisa dikembangkan pada diri anak sejak dini. Aspek tersebut antara lain nilai agama dan moral, sosio-emosional, bahasa, kognitif, dan fisik-motorik. Jika salah satu atau beberapa aspek tersebut bisa dikembangkan dengan baik, maka anak akan mampu mengolah bakat dan potensi yang terpendam dalam diri mereka dengan baik pula.

Namun, akan lebih baik lagi jika semua aspek bisa berkembang secara menyeluruh dan seimbang. Akan tetapi yang menjadi focus perhatian adalah perkembangan bahasa anak seperti yang tertera dalam Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 tahun 2009 tentang tingkat pencapaian (dalam Depdiknas, 2009:10)

seharusnya anak usia 4-5 tahun mampu mencapai tingkat pencapaian perkembangan dalam hal menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar.

Secara umum perkembangan bahasa dibagi menjadi empat bentuk, yaitu menyimak, berbicara, membaca, menulis. Di dalam penelitian ini menekankan pada perkembangan berbicara anak. Menurut Tarigan (2008:16) kemampuan berbicara adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan, atau menyampaikan pikiran, gagasan, dan perasaan.

Agar kemampuan berbicara anak berkembang dengan baik, anak harus diberikan kegiatan dan rangsangan yang berulang-ulang secara rutin. Sebuah permainan perlu diperhatikan untuk merangsang anak agar aktif dan kreatif terutama dalam pengelolaan bahasa.

Pada jaman modern saat ini banyak sekali permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar, seperti bercerita, permainan boneka tangan, boneka jari, dan sebagainya. Namun, tidak semua sekolah dapat memenuhi kebutuhan permainan yang akan digunakan guru dalam kegiatan belajar di kelas maupun di luar kelas. Penggunaan permainan sangat membantu guru dalam menyampaikan materi pada anak, karena anak usia dini belum dapat belajar secara abstrak.

Sebagai salah satu sarana membantu anak belajar berbicara maka diperlukan permainan yang sesuai, oleh karena itu dalam penelitian ini menekankan pada perkembangan berbicara anak, untuk mendukung penelitian ini maka digunakan permainan permata tersembunyi, dimana permainan ini memiliki keunggulan yaitu di dalam permata tersembunyi terdapat sebuah gambar yang dapat menarik minat anak untuk menceritakan gambar yang ditemukannya.

Menurut Ismail (2012:17) mengungkapkan bahwa permainan merupakan kesibukan yang ditentukan oleh sendiri, tidak ada unsur paksaan, desakan, atau perintah dan tidak mempunyai tujuan tertentu. Berdasarkan ciri-ciri nya maka permainan permainan adalah kegiatan yang memiliki aturan dan ruangan, menggunakan alat permainan agar timbul interaksi antara pemain dan alat permainan atau pemain dengan teman bermain sehingga dapat menumbuhkan kemampuan berinteraksi sosial secara positif. Maka permainan yang cocok untuk mengembangkan kemampuan berbicara adalah permata tersembunyi, manfaat dari permainan ini sejalan dengan manfaat permainan menurut Rost dan De Groos (dalam Monks dan Knoers, 2006:141) mengungkapkan bahwa penelitian mengenai permainan pada anak-anak membuktikan bahwa permainan dapat memajukan aspek-aspek perkembangan seperti motorik, kreativitas,

kecakapan-kecakapan sosial dan kognitif dan juga perkembangan motivasi dan emosional.

Permainan permata tersembunyi merupakan permainan aktif karena melibatkan diri anak untuk bermain. Jadi permainan ini sangat menarik bagi anak. Permainan ini dapat dilakukan di dalam atau di luar ruangan dengan menggunakan wadah plastik yang berukuran besar atau sedang. Di dalam wadah plastik ini terdapat butiran sterofom. Selanjutnya, anak diminta untuk memasukkan tangan mereka ke dalam wadah plastik yang berisi butiran sterofom dan mereka berusaha mendapatkan permata yang tersembunyi di dalam wadah. Setelah anak berhasil menemukan permata yang dicarinya, secara tidak langsung anak akan mengeluarkan ekspresinya sehingga anak terdorong untuk menceritakan gambar yang telah berhasil ditemukannya. Dalam permainan ini anak diharuskan untuk menceritakan gambar binatang yang terdapat didalam permata tersebut.

Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya pengaruh penggunaan permainan permata tersembunyi terhadap kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Al-Huda Surabaya.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif yang berjenis *quasi experimental design*. Menurut Sugiyono, (2012:79) desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

O ₁	X	O ₂
O ₃		O ₄

Keterangan:

O₁ : Pengukuran kemampuan awal kelompok eksperimen

O₂ : Pengukuran kemampuan akhir kelompok eksperimen

X : Pemberian perlakuan

O₃ : Pengukuran kemampuan awal kelompok kontrol

O₄ : Pengukuran kemampuan akhir kelompok kontrol

Subyek dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun atau kelompok A di TK Al-Huda Surabaya yang beralamat di Jalan Karah Agung V/2 Surabaya dengan jumlah 15 anak.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi dan dokumentasi. Observasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh permainan permata tersembunyi terhadap kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun dengan subyek yang berjumlah 15 anak. Observasi dan dokumentasi dilakukan saat kegiatan *pre test*, *treatment* dan *post test*.

Data yang diperoleh melalui observasi dianalisa untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan permata tersembunyi terhadap kemampuan berbicara anak. Dalam penelitian ini dianalisa dengan menggunakan rumus *Man-Whitney U-Test* yang dalam penggunaan pengujiannya

menggunakan tabel penolong. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$U_1 = n_1 n_2 + \frac{n_1(n_1 + 1)}{2} - R_1$$

dan

$$U_2 = n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2$$

Keterangan :

n_1 = jumlah sampel 1

n_2 = jumlah sampel 2

U_1 = jumlah peringkat 1

U_2 = jumlah peringkat 2

R_1 = jumlah rangking pada sampel n_1

R_2 = jumlah rangking pada sampel n_2

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan 3 tahapan yang terdiri dari *pre test*, *treatment* dan *post test*. Penelitian ini dibagi menjadi 4 pertemuan, yaitu *pre test*, *treatment I*, *treatment II*, dan *post test*.

Pre Test dilakukan pada tanggal 2 Juli 2015 dengan menggunakan permainan permata tersembunyi yang mana permainan tersebut diperkenalkan oleh guru kelas dan peneliti sebagai observer.

Pada hasil *pre test* kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Al-Huda Surabaya termasuk dalam kategori masih belum berkembang secara optimal. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata nilai sebelum kegiatan *treatment* dari jumlah total 109 diperoleh rata-rata sebesar 7,3. Nilai rata-rata 7,3 apabila dibagi 4 item diperoleh hasil 1,8 yang dibulatkan menjadi 2.

Pada *Treatment* dilakukan selama dua hari, yaitu pada tanggal 3 Juli 2015 dan 4 Juli 2015. Kegiatan *treatment* dilakukan untuk mengetahui perkembangan kemampuan berbicara anak dengan menggunakan permainan permata tersembunyi. Permainan yang digunakan pada saat kegiatan *treatment* berbeda dengan pada saat kegiatan *pre test* dan kegiatan *post test* tetapi sama-sama menggunakan media gambar.

Pelaksanaan kegiatan *treatment I* ini dilakukan oleh guru, diawali dengan melakukan tanya-jawab yang berkaitan dengan materi. Selanjutnya, guru memperlihatkan permainan permainan permata tersembunyi pada anak-anak. Lalu anak disuruh untuk menebak gambar apa yang ada pada permainan permata tersembunyi tersebut. Gambar yang ada pada permainan permata tersembunyi tersebut yaitu sapi, jerapah, rusa, bebek, kerbau, kuda.

Pelaksanaan kegiatan *treatment II* ini dilakukan oleh guru, diawali dengan melakukan tanya-jawab yang berkaitan

dengan materi. Selanjutnya, guru memperlihatkan permainan permainan permata tersembunyi pada anak-anak. Lalu anak disuruh untuk menebak gambar apa yang ada pada permainan permata tersembunyi tersebut. Gambar yang ada pada permainan permata tersembunyi tersebut yaitu truk, mobil, pesawat, sepeda motor, becak, delman, kereta api

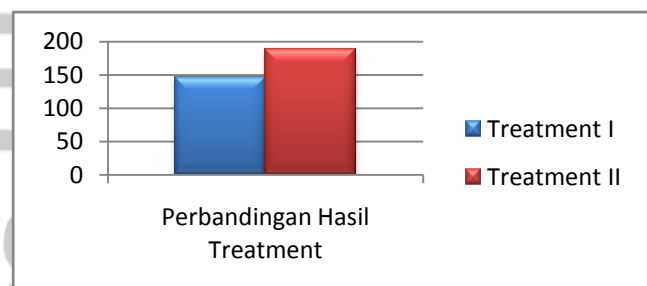
Berikut adalah tabel hasil *treatment I*, dan *II* yang dilakukan selama 2 hari berturut-turut:

Tabel 4.6 Data Perbandingan Hasil Pengukuran *Treatment I* dan *II*

No	Subjek Penelitian	Skor <i>Treatment</i>		Meningkat	Tidak Meningkat
		I	II		
1	ADA	10	12	√	-
2	AFR	13	14	√	-
3	DNR	10	13	√	-
4	DAW	10	14	√	-
5	EA	9	13	√	-
6	FAZ	9	13	√	-
7	KDA	11	12	√	-
8	LIH	10	14	√	-
9	MAF	10	13	√	-
10	MAN	9	12	√	-
11	NAA	10	11	√	-
12	PAD	9	11	√	-
13	SMN	8	13	√	-
14	SNS	9	11	√	-
15	YDA	9	12	√	-
Jumlah		146	188	15 anak	tidak ada
Rata-rata		9,7	12,5		

Berikut adalah grafik rekapitulasi *treatment I*, dan *II*

Grafik 4.1 Rekapitulasi Hasil Pengukuran *Treatment I* dan *II*



Pada grafik di atas menunjukkan bahwa biru merupakan *treatment I*, merah dan merupakan *treatment II* dan. Dari grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil kegiatan *treatment* yang diberikan oleh peneliti berangsur-angsur mengalami peningkatan.

Pelaksanaan *post test* dilakukan sama seperti pada saat *pre test* yaitu dengan menggunakan kartu bergambar yang mana media tersebut diperkenalkan oleh guru kelas dan peneliti sebagai observer.

Pada hasil *post test* kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Al-Huda Surabaya mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari hasil rata-rata nilai *post test* yang berjumlah 109 dan memperoleh rata-rata sebesar 7. Nilai rata-rata 7 apabila dibagi 4 item diperoleh hasil 1,75 yang dibulatkan menjadi 2.

Berikut ini adalah tabel perbandingan hasil *pre test* dan *post test* yang dilakukan pada penelitian ini:

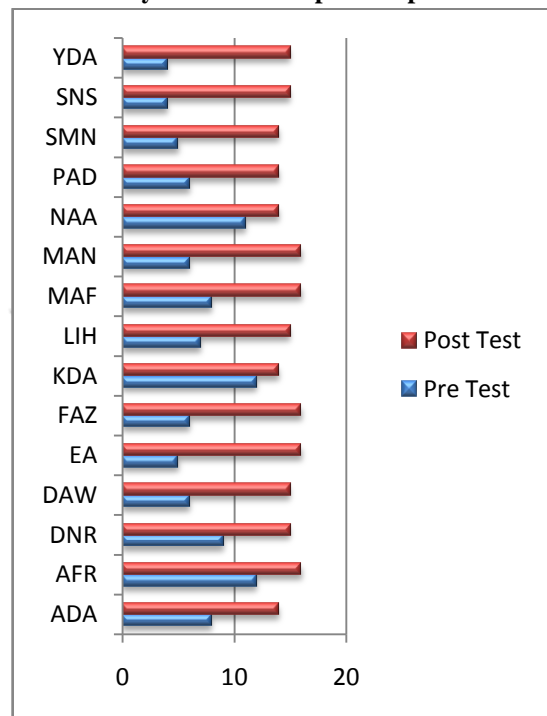
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil *Pre Test* dan *Post Test* Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun Pada Kelompok Eksperimen

No	Subyek	Pre Test	Post Test
1	ADA	8	13
2	AFR	12	16
3	DNR	9	14
4	DAW	6	16
5	EA	5	16
6	FAZ	6	15
7	KDA	12	12
8	LIH	7	16
9	MAF	8	15
10	MAN	6	15
11	NAA	11	13
12	PAD	6	13
13	SMN	5	15
14	SNS	4	16
15	YDA	4	16
Jumlah		109	221

Berdasarkan data hasil tabel 4.10 disimpulkan bahwa kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah *treatment* memiliki peningkatan yang signifikan. Jumlah nilai kemampuan berbicara anak sebelum *treatment* (*pre test*) menunjukkan nilai 109 dan sesudah *treatment* (*post test*) menunjukkan nilai 221.

Hal tersebut diperjelas dalam grafik rekapitulasi hasil sebelum dan sesudah *treatment* sebagai berikut:

Grafik 4.2 Rekapitulasi Hasil Pengukuran Sebelum dan Sesudah *Treatment* Anak Usia 4-5 Tahun di TK Al-Huda Surabaya Pada Kelompok Eksperimen



Pada grafik di atas menunjukkan bahwa biru merupakan hasil *pre test* dan merah merupakan hasil *post test* (tiap anak). Dari grafik tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil kegiatan *treatment* membawa pengaruh pada hasil *post test*. Sehingga hasil *pre test* ke hasil *post test* mengalami peningkatan.

Setelah data hasil sebelum diberikan perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan diperoleh, maka peneliti membandingkan hasil sebelum diberikan dan sesudah diberikan perlakuan kemudian melakukan analisis data agar hasil penelitian dapat diketahui dengan cermat dan teliti serta untuk menguji hipotesis yang digunakan. Analisis data yang digunakan adalah tabel penolong untuk test *Man-Whitney U-Test*.

Sesuai dengan judul penelitian, maka hipotesis statistik yang digunakan untuk menganalisis data adalah sebagai berikut:

Ho : tidak ada pengaruh permainan permata tersembunyi terhadap kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Al-Huda Surabaya.

Ha : ada pengaruh permainan permata tersembunyi terhadap kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Al-Huda Surabaya.

Untuk menganalisis data, peneliti menyiapkan tabel hasil analisis statistik sebagai berikut:

Tabel 4.9

Tabel Penolong Untuk Pengujian Dengan U-Test

Kelompok Eksperimen			Kelompok Kontrol		
No	Skor Total	Peringkat	No	Skor Total	Peringkat
1	13	18	1	12	14
2	16	30	2	11	8,5
3	14	22,5	3	9	1,5
4	16	30	4	12	14
5	16	30	5	11	8,5
6	15	28	6	11	8,5
7	12	14	7	11	8,5
8	16	30	8	12	14
9	15	28	9	9	1,5
10	15	28	10	10	4,5
11	13	18	11	11	8,5
12	13	18	12	9	1,5
13	15	28	13	12	14
14	16	30	14	11	8,5
15	16	30	15	10	4,5
R₁		382,5	R₂		120,5

$$\begin{aligned}
 U_2 &= n_1 n_2 + \frac{n_2(n_2 + 1)}{2} - R_2 \\
 &= 15 \cdot 15 + \frac{15(15+1)}{2} - 120,5 \\
 &= 225 + \frac{240}{2} - 120,5 \\
 &= 225 + 120 - 120,5 \\
 &= 224,5
 \end{aligned}$$

Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus *Mann Whitney U Test* telah didapatkan hasil dari kelompok eksperimen sebesar 37,5 dan kelompok kontrol sebesar 224,5. Harga U_1 lebih kecil dari U_2 , dengan demikian yang digunakan untuk membandingkan dengan U_{tabel} adalah U_1 yang nilainya terkecil yaitu 37,5. Sehingga langkah selanjutnya adalah membandingkan hasil dari U_{hitung} dengan U_{tabel} menggunakan taraf signifikan 0.05 dengan $n_1 = 15$ dan $n_2 = 15$, diperoleh harga $U_{tabel} = 56$. Berdasarkan hasil $U_{hitung} = 37,5$ lebih kecil dari U_{tabel} ($37,5 < 56$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

terdapat perbedaan (signifikan) kemampuan berbicara anak antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

PENUTUP

Simpulan

Pada penelitian ini, pemberian *treatment* berpengaruh terhadap nilai *post test* yang diberikan oleh peneliti yang sebelumnya dilakukan *pre test* yang hanya mendapat skor 109 menjadi 221.

Kesimpulan penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara permainan permata tersembunyi terhadap kemampuan berbicara anak usia 4-5 tahun di TK Al-Huda Surabaya.

Saran

Dari simpulan hasil penelitian yang diuraikan maka ada beberapa saran diberikan, diantaranya:

1. Bagi Guru Kelas
 - a. Diharapkan kepada guru kelas untuk menggunakan permainan permata tersembunyi dalam proses pembelajaran. Karena permainan permata tersembunyi pada penelitian ini di desain menarik dengan gambar ilustrasi. Sehingga membuat anak tertarik dan hasil belajar anak dapat meningkat khususnya dalam kemampuan berbicaranya.
 - b. Hendaknya guru memberikan pelatihan khusus untuk mengembangkan kemampuan berbicara anak dengan media pembelajaran yang tepat, menarik dan baru bagi anak seperti permainan permata tersembunyi pada penelitian ini.
2. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Semoga penelitian ini dapat dijadikan referensi pada penelitian selanjutnya dengan variabel yang berbeda dan dapat dikembangkan sesuai dengan tujuan penelitian.
 - b. Semoga peneliti selanjutnya dapat memfasiasikan media yang sudah ada sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian yang akan dicapai.
 - c. Dan tentunya peneliti selanjutnya harus memperhatikan capaian perkembangan anak sebelum membuat media untuk penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2009. *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Ismail, Andang. 2012. *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media.

Tarigan.Guntur Henry. 2008. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa Bandung.

Monks, F. J dan A. M. P Knoers. *Psikologi Perkembangan Pengantar Dakam Berbagai Bagiannya (Ontwikkelings Psychologie Inleiding Tot De Verschillende Deelgebieden)* Terj: Sri Rahayu Haditono. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

